
Beilage zu PC Games 4/97
DIABLO
Was Sie schon immer über Diablo wissen wollten

VORWORT

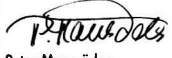
Rollenspiele sind kompliziert, umständlich zu bedienen und grafisch eine Beleidigung für's SVGA-verwöhnte Auge - Vorurteile, die seit Diablo ebenso ins Reich der Sagen und Legenden gehören wie die Rahmenhandlungen der meisten Vertreter dieses Genres. Wenn Sie bislang beim Stichwort „Rollenspiel" allenfalls ehrfürchtig erschaudert sind, möchten wir Sie im folgenden zu einem informativen Rundgang durch die Welt von Diablo einladen.

Blizzard heißt nicht umsonst Blizzard: nach dem preisgekrönten Echtzeit-Strategie-Kracher WarCraft 2 wirbelt die kalifornische Company erneut den PC-Spielemarkt auf. Diablo ist nicht nur das erste wirklich hochklassige Windows 95-Spiel, sondern gleichzeitig auch eines der ungewöhnlichsten und fesselndsten Rollenspiele. Einsteigerfreundlich, vielseitig, spannend, umfangreich, hochgradig motivierend. Ruckzuck verbucht man seine ersten Erfolgserlebnisse - und das ohne langwieriges Handbuchstudium, ohne undurchsichtiges Regelwerk und ohne das elitäre Drumherum eines klassischen Rollenspiels.

Die Sonderbeilage, die Sie gerade in Händen halten, zeigt Ihnen bis ins Detail, was Sie nach dem Kauf erwartet. Insbesondere Einsteiger und PC-Besitzer, bei denen trotz der ausnahmslos euphorischen Berichterstattung rund um Diablo nach wie vor Fragen offen geblieben sind, finden hier verständlich aufbereitet alle wissenswerten Daten und Fakten.

Viel Action, viel Fantasy, viel Atmosphäre, und das alles garniert mit atemberaubender Grafik auf höchstem technischen Niveau - nach der Lektüre dieses PC Games-Specials werden Sie wissen, warum Diablo innerhalb kürzester Zeit zu einem der derzeit gefragtesten PC-Spiele avanciert ist.

In diesem Sinne: herzlich willkommen in „Teufels Küche"!



Petra Maueröder

INHALT

Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs: Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt) Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion: Richard Schöller

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titel: Blizzard

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schrout

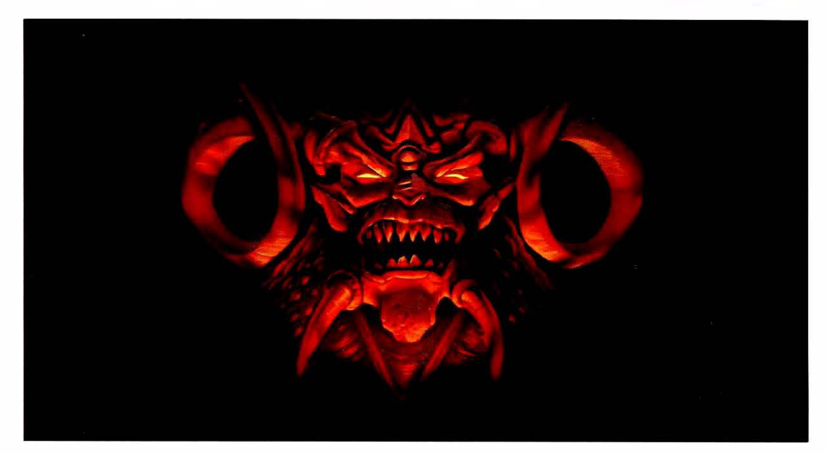
Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Wir bedanken uns sehr herzlich bei:
Florian Müller, Starnberg
Medienagentur Fichtner & Meyer, München
BOMICO, Frankfurt-Kelsterbach





Was Sie schon immer über Diablo wissen wollten

Teufels Kerle



Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen: nach dem Betreten der Katakomben sind Sie völlig auf sich allein gestellt.

Was ist Diablo eigentlich?

Das Erfolgsrezept ist so simpel wie genial: die Spieldesigner haben die elementarsten Tugenden der Rollenspiel-Welt und Echtzeit-Kämpfe zu einer unwiderstehlichen Mischung kombiniert, die schon jetzt allein in Deutschland weit über 100.000 PC-Spieler begeistert. Ihr Job: als tapferer Recke (wahlweise Krieger, Zauberer oder Jägerin) marschieren Sie durch riesige Labyrinthe („Dungeons"), nehmen es mit kecken Fantasy-Monstern auf, erfüllen Aufträge und kämpfen sich bis zum Endgegner - dem sagenumwobenen „Diablo" - vor. Und weil man bestrebt ist, seinen Draufgänger allmählich immer besser auszustatten und seine Fähigkeiten zu optimieren, treibt man sich häufig bis tief in die Nacht in schummrigen Gemäuern herum und strebt die Beförderung auf den nächsthöheren Dienstgrad an. Immer ausgefallenere Kreaturen, immer wertvollere Kostbarkeiten, immer größere Herausforderungen - das erklärt die höllische Motivation von Diablo.

Worum geht es in Diablo eigentlich?

Bei Ihrer Ankunft in Tristram, ehemals Regierungssitz des Landes Khandaras, stellen Sie fest, daß die Bevölkerung bis auf wenige Personen vollständig ausgelöscht wurde. Die wenigen Überlebenden berichten Ihnen von ihrem einstmals hochangesehenen König Leoric, dessen Seele von einer unheimlichen dämonischen Macht („Diablo") annektiert wurde. Und schon war's vorbei mit der Herrlichkeit: er zettelt einen Krieg mit der Nachbargemeinde an, bezichtigt das Volk der Vorbereitung eines Putsches und gerät vollends in Wallung, als sein Sohn, Prinz Albrecht, auf mysteriöse Weise verschwindet. In der Folge werden Tausende von unschuldigen Verdächtigen hingerichtet. Tatsächlich steckt jedoch der gefürchtete Diablo hinter der Entführung des Prinzen, der sich nun in seinem Körper einnistet und aus dem Knaben eine furchterregende Bestie macht. In den unterirdischen Labyrinthen der Kirche mobilisiert Diablo Tausende von Monstern, die ihn bei der anstehenden Machtergreifung unterstützen. Unterdessen fällt König Leoric einem Attentat seines Hauptmanns Lachdanan zum Opfer - allerdings nicht, ohne selbigen vorher noch mit einem herzhaften Fluch zu belegen. Als publik wird, was in den Gewölben und Katakomben



Damit Sie nicht im Dunkeln tappen müssen, sorgen transparente Mauern und Höhlenwände für vollen Durchblick.

unter der Kirche vorgeht, greifen die Bürger zu Schaufeln, Stöcken und Hacken - in der naiven Annahme, gegen die Legionen der Finsternis etwas ausrichten zu können. Und hier schließt sich der Kreis zum Auftakt dieser kurzen Abhandlung. Die bittere Erkenntnis: unter der Kirche liegt offenbar nicht nur eine Leiche im Keller - Zeit, um das Schwert zu zücken, den Bogen zu spannen und die Zaubersprüchlein nochmal durchzugehen.

Wie funktioniert Diablo?

Die Spielumgebung wird grundsätzlich aus einer isometrischen Perspektive dargestellt, d. h. Sie blicken von schräg oben auf einen Ausschnitt des Labyrinths. Mit den Bewegungen Ihres Helden scrollt das Bild mit, wobei grundsätzlich nur die nähere Umgebung des aktuellen Standorts erhellt wird. Kerzen und Fackeln spenden zusätzliches Licht, ansonsten herrscht weitgehend beklemmende Finsternis. Befindet sich die Figur hinter Mauern oder Höhlenwänden, werden diese transparent eingeblendet.

Ihre Mission beginnt in einer Stadt, in die Sie noch des öfteren zurückkehren werden. Dort können Sie...



- mit den Stadtbewohnern plaudern
- Waffen, Heiltränke usw. kaufen und verkaufen
- Gegenstände reparieren lassen
- Aufträge („Quests") entgegennehmen

Über die örtliche Kathedrale gelangen Sie in das erste Untergeschoß eines gigantischen Labyrinths, das aus insgesamt 16 Etagen besteht. In den Dungeons können Sie...

- gegen Monster kämpfen



- Zaubersprüche anwenden



- Schatztruhen öffnen



- Fässer untersuchen



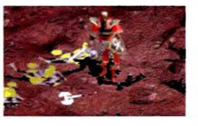
- Bücher lesen



- Schreine begutachten



- Gegenstände (Waffen, Heiltränke, Goldmünzen etc.) aufsammeln und mitnehmen



- Türen öffnen und schließen



- Fallen entschärfen



- Hebel umlegen und damit geheime Mechanismen auslösen



- über ein „magisches Portal" in die Stadt zurückkehren



Für jeden besiegten Gegner erhalten Sie Erfahrungspunkte. Sobald Sie eine bestimmte Summe an Erfahrungspunkten erreicht haben, werden Sie auf die nächsthöhere Stufe befördert und dürfen fünf Punkte auf verschiedene Attribute (Stärke, Zauberkraft, Geschicklichkeit, Lebenskraft) verteilen; dadurch wird Ihre Figur mit der Zeit besser und kann es mit zunehmend stärkeren Gegnern aufnehmen.



Wie wird Diablo bedient?

Sobald Sie mit der linken Maustaste auf eine beliebige freie Stelle klicken, wird sich der Hauptdarsteller augenblicklich dorthin bewegen. Truhen und Portale lassen sich ebenfalls mit einem einzigen Mausklick öffnen. Das Kämpfen (linke Maustaste) und Zau-



bern (rechte Maustaste) erledigen Sie mit mehreren, schnell hintereinander erfolgenden Klicks auf den jeweiligen Gegner.

Was passiert, wenn ich mich verlaufe?

Die Tabulator-Taste blendet eine Karte („Automap") ein, die automatisch mitgezeichnet wird. Dieser transparente Grundriß zeigt alle erforschten Korridore und Räume und vermeidet so, daß Sie wichtige Passagen „vergessen" oder versehentlich an überquellenden Schatzkammern vorbeiwetzen.

Mein Held hat eine Auseinandersetzung nicht überlebt - was nun?

Ein vorzeitiger Exitus kommt in den besten Krieger-Familien vor. Deshalb darf man jederzeit den aktuellen Spielstand abspeichern und bei Bedarf wieder laden. Des weiteren können Sie auch ganz von vorne beginnen, wobei Ihre bereits erreichten Charakterwerte (Geschicklichkeit, Zauberkraft usw.) und die komplette Ausrüstung erhalten bleiben!

Wo liegen die grafischen Vorzüge von Diablo?

Die sechzehn Stockwerke verteilen sich auf vier individuell gestaltete Welten (z. B. Höhlensysteme, Katakomben, Kellergewölbe, Grotten), die beim Spielstart zufällig (!) aus einer Vielzahl gerenderter Objekte zusammengesetzt werden. Zu diesen Komponenten, die selbstverständlich in hoher Auflösung (SVGA, 640 x 480 Bildpunkte, 256 Farben) vorliegen, gehören Mauern, Säulen, Bögen, Statuen, Fackeln, Bücherschränke, Schreine, Brunnen, Flüsse, Gitter, Zäune, Wandreliefs, Altäre, Sarkophage, Fässer, Schatullen, Schatzkisten und vieles mehr.

Die Detailtreue setzt sich bei den Figuren und deren Animationen fort: ein Schwerthieb läßt Gegner zusammenzucken, Skelett-Krieger verabschieden sich mit einem niederprasselnden „Knochenregen" und Zombies schlurfen langsam durch die Gänge. Des weiteren verzückt Diablo mit spektakulären Spezialeffekten, wozu u. a. das „Lightsourcing" zählt. Wenn beispielsweise ein Feuerball an einer Wand entlangrast, wird diese Stelle heller erleuchtet als die Umgebung.



Pfadfinder: Auf der zuschaltbaren Automap sind sämtliche Räume, Treppen und Türen eingezeichnet, die Sie bereits erkundet haben.

Die Charaktere

Sie fürchten weder Tod noch Teufel: zu Beginn eines Abenteuers entscheiden Sie sich für eine von drei Heldenklassen, die ganz spezifische Vor- und Nachteile aufweisen. Welche Variante kommt Ihrem Temperament am ehesten entgegen?

Der Look Ihres Helden paßt sich an die aktuell angelegte Ausrüstung an - beispielsweise, wenn die Figur statt einer Axt seit neuestem ein Schwert samt Schild vor sich herträgt.

Der Krieger

Der Stärkste unter den Diablo-Charakteren ist ein Meister im Umgang mit Schwert, Axt und Morgenstern, eignet sich aber fast ausschließlich für den Nahkampf. Deshalb sollte man auch am Zubehör (sprich: Waffe, Rüstung, Helm und ggf. Schild) nicht sparen. Sein besonderes Talent liegt im Reparieren von Waffen und Gegenständen aller Art, wofür er im Gegensatz zur Instandsetzung beim Waffenschmied einen Qualitätsverlust in Kauf zu nehmen hat.

Der Zauberer



Als Magier sollten Sie bestrebt sein, Ihre übersinnlichen Kräfte laufend zu trainieren und zu perfektionieren. Sein Arsenal an Zaubersprüchen setzt der Zauberer sowohl zur Verteidigung als auch zu Angriffszwecken ein. Ansprechpartnerin Nummer 1 in der Stadt ist die Hexe Adria, die Sie mit Mana-Fläschchen (enthalten magische Energie) und Schriftrollen versorgt. Außerdem ist dieser Charakter als einziger in der Lage, Zauberstäbe wieder aufzuladen.

Die Jägerin



Die Bogenschützin vereint die Vorzüge ihrer männlichen Kollegen und stellt daher einen guten Kompromiß aus Kampfkraft und Magie dar. Gleichzeitig ist die Amazone mangels Spezialisierung aber auch die heikelste der drei Heldenkategorien; Einsteiger werden mit dem Zauberer oder dem Krieger weit besser zurechtkommen. Als bevorzugte Waffe dienen Bögen, die es ebenso wie Schwerter oder Äxte in mehreren Ausführungen gibt. Nützlich: die Jägerin kennt sich bestens mit dem Entschärfen von Fallen aus, wenngleich diese Fähigkeit wegen der immer besseren Panzerung zunehmend an Bedeutung verliert.





Mächtige Gegner (hier: „The Butcher") sind in Teamwork wesentlich effizienter zu bekämpfen als auf Solopfaden.

Wie funktioniert der Multiplayer-Modus?

Alle zusammen, jeder für sich: bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig in einem einzigen Dungeon aktiv werden - und zwar entweder mit- oder gegeneinander. Letzteres läuft auf eine Art „Deathmatch" hinaus, wie man es von vielen 3D-Actionspielen kennt. Diablo speichert während einer Sitzung regelmäßig ab, so daß sämtliche Werte (Erfahrungsstufe, Attribute etc.) sowie Ihr gesamtes Gepäck für zukünftige Gefechte beibehalten werden. Die Mitspieler können nicht nur Ausrüstungsgegenstände austauschen, sondern sich auch gegenseitig Mitteilungen schreiben, um auf diese Weise Hilfe anzufordern oder vor kritischen Stellen zu warnen. Solange noch nicht die Maximalzahl von vier Spielern erreicht ist, dürfen Sie jederzeit einem Multiplayer-Match beitreten

Folgende Multiplayer-Modi werden angeboten:

- Nullmodemkabel (max. 4 Spieler)
- Modem (1-2 Spieler)
- IPX-Netzwerk (max. 4 Spieler)
- Internet (max. 4 Spieler)



Fortgeschrittene Battle.net-Spieler verschenken häufig „gebrauchte" Utensilien (z. B. Waffen oder Rüstungen) an Neulinge.

Was verbirgt sich hinter „Battle.net"?

Battle.net ist ein neuartiger Internet-Service, den Blizzard eigens für Diablo eingerichtet hat. Hier treffen sich rund um die Uhr Diablo-Fans aus aller Herren Länder, um gemeinsam bzw. gegeneinander die Dungeons unsicher zu machen. Die Nutzung des Battle.net selbst ist kostenlos, d. h. es fallen lediglich Telefongebühren sowie die Kosten für Ihren Internet-Provider an. Weitere Informationen können Sie unter `http://www.battle.net` abrufen.

Wie stelle ich fest, ob sich meine Hardware für Battle.net-Schlachten eignet?

Fragen Sie bei Ihrem Internet-Provider nach, ob mit Ihrem Zugang eine 32 Bit-TCP/IP-Verbindung möglich ist. Dies ist z. B. dann der Fall, wenn Sie die aktuelle 32 Bit-Version des Netscape Navigators (sprich: Version 3.01) nutzen können.

Wie viele CD-ROMs werden für den Multiplayer-Modus benötigt?

Normalerweise muß bei jedem Spiel (egal ob Einzel- oder Mehrspieler-Modus) die Original-Diablo-CD-ROM eingelegt sein, da ständig Daten nachgeladen werden. Zwar erlaubt Diablo die Installation einer Shareware-Kopie („Spawning"), die keine CD-ROM erfordert und dennoch Multiplayer-Spiele ermöglicht; allerdings können Multiployer-Spieler mit Kopien nur gegen/mit „ihresgleichen" antreten.

Komme ich auch ohne Englisch-Kenntnisse zurecht?

Ja, wie die Erfahrung gezeigt hat. Denn Diablo kommt ohne langatmige Dialoge aus, wenngleich der geschmeidige Smalltalk mit den



Bei Cain am Brunnen treffen sich wackere Mitstreiter und sprechen die Vorgehensweise durch.

Bürgern Tristrams und einigen Dungeon-Bewohnern zweifellos zur Atmosphäre dieses Spiels beiträgt. Blizzard hat sich entschieden, die Software im englischen Original zu belassen und keine Übersetzungen vorzunehmen. Statt dessen liegt jeder Packung ein ausführliches, reich illustriertes, 100 Seiten umfassendes deutsches Handbuch bei, das alle Funktionen genauestens erläutert

Welche PC-Ausstattung setzt Diablo voraus?

Mindestens Pentium 60
8 MB RAM
(16MB RAM für Mehrspieler-Modus)
DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk
SVGA-Grafikkarte
Maus
Windows 95

An wen kann ich mich bei technischen Problemen wenden?

BOMICO, der deutsche Blizzard-Distributor mit Sitz in Kelsterbach bei Frankfurt, unterhält eine eigene Hotline (Tel. 06107-945145, Montag bis Freitag von 15 bis 19 Uhr) und ist auch via Telefax (06107-93060) oder e-Mail (hotline@bomico.com) erreichbar.
Die BOMICO-Homepage finden Sie unter der Internet-Adresse `http://www.bomico.de`
Blizzard selbst präsentiert sich unter `http://www.blizzard.com`



Unterwegs in Tristram

Fremdenverkehr



Ihr Abenteuer beginnt in der mittelalterlichen Stadt Tristram, in die Sie während Ihrer Tournee durch die Unterwelt jederzeit zurückkehren können. Zu diesem Zweck bedient man sich entweder eines entsprechenden Zauberspruchs oder man findet einen der gut versteckten Treppenaufgänge ans Tageslicht. Getreu dem Motto „Unser Dorf soll reicher werden" können Sie z. B. beim Waffenschmied ein kleines Vermögen für Rüstungen oder Schwerter loswerden. Wir stellen Ihnen die Bevölkerung Tristrams vor.

1 Griswold der Schmied

Cash & Carry: Im Bauchladen des Waffenschmieds werden Schwerter, Rüstungen, Schilde, Ringe und Amulette angeboten. Außerdem bessert er beschädigte Gegenstände ohne Qualitätseinbußen aus und ist ein Garant für herausfordernde „Quests".

2 Ogden der Wirt

Der Inhaber der Schenke „Zur aufgehenden Sonne" hört für Sie das Gras wachsen - die regelmäßige Sippvisite beim Wirt ist ein Muß für jeden Helden. Unter Umständen wird er Sie um die Wiederbeschaffung des entwendeten Wirtshausschilds bitten.

3 Pepin der Heiler

Zu jedem Abstecher in die Stadt gehört ein Besuch beim örtlichen „Medizinmann", der Sie kostenlos kuriert. Außerdem können Sie ihm überzählige Heiltränke verkaufen oder Ihrerseits den Bestand an gesundheitsfördernden Arzneien aufstocken. Ohne einige Fläschchen im Gürtel sollte niemand den Abstieg in die Unterwelt wagen.

4 Adria die Hexe

Von magischen Schmökern über mystische Schriftrollen bis hin zu Zauberstäben reicht das Repertoire von Adria, die in einer etwas abseits gelegenen Hütte haust. Zauberstäbe, deren Energie zur Neige geht, werden von der Dome gegen Entgelt wieder aufgeladen.

5 Coin der Weise

Für einen Obolus von 100 Goldstücken identifiziert Cain mysteriöse Gegenstände. Außerdem ist er eine schier übersprudelnde Informationsquelle für Details zu einzelnen Quests.

6 Gilian das Serviermädchen

Die Kellnerin der örtlichen Schenke referiert besonders gerne über die anderen Bürger Tristrams und verrät nur gelegentlich wirklich brauchbare Hinweise.

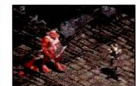
7 Wirt the Peglegged Boy

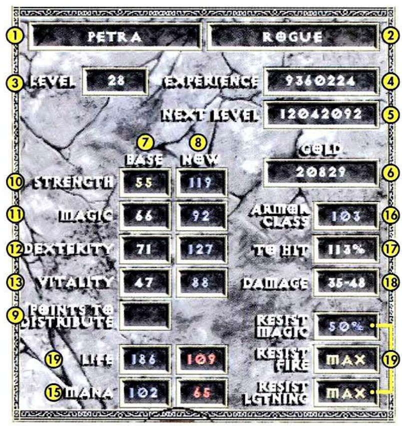
Wer den Burschen mit dem Holzbein entdeckt, kann ihm erlesene magische Gegenstände abkaufen - allerdings zu gesalzenen Preisen.

Die Quests

Ihr Wunsch ist Ihnen Befehl: von den Bewohnern erhalten Sie regelmäßige Aufträge, die feinsäuberlich im „Quest Log" aufgelistet werden. Wer bestimmte Dämonen („The Butcher", „King Leoric") erledigt oder Gegenstände (z. B. einen magischen Amboß) beschafft, wird häufig mit lukrativen Prämien belohnt. Auch Bücher führen auf die Spur versteckter Räume, in denen sensationelle Waffen, Helme, Rüstungen oder Juwelen aufbewahrt und dementsprechend streng bewacht werden.





„Character Information Screen"

Das Interface

Gut be

Die ausgeklügelte Benutzeroberfläche gewährleistet, daß während der hitzigen Gefechte alles Hand in Hand geht: Zaubersprüche auswählen, bei Bedarf Waffe wechseln, kämpfen, Gold einsacken, heilen, Mana-Bestand auffüllen - selbst im größten Schlamassel behält man den Überblick. Hinter den Buttons am unteren Bildschirmrand verbirgt sich eine Reihe zusätzlicher Informationen, die Ihnen bis in jede Einzelheit aufschlüsseln, wie es um Ihren Helden bestellt ist.

Der „Character Information Screen"

(1) Der Name Ihres Helden
(2) Heldenklasse (Krieger, Zauberer, Jägerin)
(3) Erfahrungs-Stufe
(4) Bislang erreichte Erfahrung
(5) Nötige Erfahrung für die nächste Erfahrungs-Stufe
(6) Bestand an Goldmünzen

(7) In der linken Spalte („Base") werden die grundsätzlichen Fähigkeiten Ihrer Figur hinsichtlich Stärke, Zauberkraft, Geschicklichkeit und Lebenskraft angezeigt.

(8) Die Grundwerte lassen sich durch Waffen, angelegte Ringe und Amulette noch erheblich steigern und ergeben somit den tatsächlichen Zustand, der in der Spalte „Now" angezeigt wird.

(9) Je länger Sie bereits in den Dungeons umherstöbern und je mehr Gegner Sie bereits erledigt haben, desto mehr Erfahrung dürfen Sie auf Ihrem Konto verbuchen. In regelmäßigen Abständen werden Sie um eine Erfahrungs-Stufe befördert und können fünf Bonuspunkte nach Belieben auf die vier nachfolgenden Kategorien verteilen.

(10) Stärke („Strength")
Ohne entsprechende Muckis läßt sich ein massives Schwert nicht einmal vom Boden aufheben. Wenn Ihr Krieger also mit wuchtigen Streitäxten oder einem monströsen Säbel herumfuchteln möchte, sollte er in dieser Disziplin hinreichend trainiert sein.

(11) Zauberkraft („Magic")
Bestimmte Zaubersprüche sind erst mit entsprechenden Werten in der Rubrik „Zauberkraft" anwendbar. Auch das Auswendiglernen von Zauberbüchern erfordert eine hinreichende magische Begabung.

(12) Geschicklichkeit („Dexterity")
Ihre Treffsicherheit ist u. a. dadurch bedingt, wie geschickt Sie sich bewegen. Mehr Geschicklichkeit bedeutet außerdem: höhere Wahrscheinlichkeit eines Treffers und die Fähigkeit, einer Attacke auszuweichen.

(13) Lebenskraft („Vitality")
Die Lebenskraft ist ein Anhaltspunkt für die generelle Kondition und „Strapazierfähigkeit".

(14) Leben („Life")
Diese Information entspricht dem aktuellen Gesundheitszustand und damit dem Pegel der roten Kugel.

(15) Magische Energie („Mana")
Der Vorrat an magischer Energie (die Voraussetzung zum Aussprechen von Zaubersprüchen) stimmt mit der blauen Kugel überein.

(16) Panzerungsklasse („Armor Class")
Die „Armor Class" (ein Maß für den Schutz vor Verletzungen) errechnet sich aus der Qualität der getragenen Rüstung, dem Geschicklichkeits-Wert und den Eigenschaften bestimmter magischer Gegenstände, die gegenwärtig eingesetzt werden.

(17) Treffsicherheit („To Hit")
Der Prozentwert gibt darüber Auskunft, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, daß Sie einen Gegner mit Schwertern, Äxten, Keulen etc. treffen.

(18) Schaden („Damage")
Jeder Gegner verträgt nur eine gewisse Menge und Intensität an Treffern. Die hier angegebene Bandbreite repräsentiert den Bereich an Schadenspunkten, die Sie einem Gegner bei-

Hinter dem Button „Spells" verbirgt sich Ihr ganz persönliches Zauberbuch. Für den schnellen Zugriff empfiehlt sich die Belegung der Funktionstasten mit jenen Sprüchen, die Sie erfahrungsgemäß am häufigsten anwenden.





dient

bringen - je nachdem, ob Sie mit Ihrer Waffe einen Volltreffer gelandet oder ihn nur leicht gestreift haben.

⑲ (Widerstandskraft)
Die Monster greifen Sie nicht nur mit Schwertern, Pfeilen und Äxten an, sondern zuweilen auch mit Zaubersprüchen, Feuer oder Blitzen. Inwieweit Sie gegen diese Attacken resistent sind, zeigen Ihnen die Angaben in diesen Feldern.

Der „Inventory Screen"

Dieser Bildschirm gibt Antworten auf essentielle Fragen wie „Wie ist mein Held bekleidet?", „Welche Waffe(n) hält er in Händen?" und „Was schleppt er in seinem Rucksack mit sich herum?". Mäntel, Rüstungen und Amulette können Sie auf den Körper verteilen, was im allgemeinen für einen besseren Schutz sorgt. Je besser Sie mit Waffen und Kleidung bestückt sind, desto höher die Überlebens-Chancen.

Wenn es sich nicht gerade um Waffen handelt, die beidhändig getragen werden müssen (Stäbe, Bögen, Äxte), können Sie in der linken Hand ein Schwert oder einen Dolch halten und die rechte Hand mit einem schützenden Schild bestücken.

1. Kopfschutz
2. Amulett
3. Rüstung

4. Gegenstand in linker Hand
5. Gegenstand in rechter Hand
6. Ringe an linker Hand
7. Ringe an rechter Hand
8. Gegenstände im Rucksack

Der Rucksack

Der Rucksack nimmt alle Waren auf, die Sie nicht auf dem Körper tragen oder als Waffe einsetzen können. Der Platz im Ranzen ist allerdings nicht unerschöpflich: ein Raster aus vier mal zehn Feldern repräsentiert die Fläche, die Sie mit Waffen, Schilden, Heiltränken usw. belegen dürfen. Ein Zauberstab nimmt mit drei mal zwei Feldern wesentlich mehr Raum ein als eine handliche Schriftrolle, die sich bereits mit einem einzigen Fach begnügt. Durch regelmäßiges „Aufräumen" im Reisegepäck und Umschichten einzelner Gegenstände schaffen Sie zusätzliche Kapazitäten. Was Sie unterwegs nicht benötigen, legen Sie im Dorf ab oder verkaufen es an die Bürger Tristrams. Der Schmied ist zum Beispiel ein dankbarer, wenn auch nicht sonderlich gut zahlender Abnehmer für



„Inventory Screen"

überschüssige Waffen, Rüstungen und Schilde.

Die Statusleiste

1. Kurzbeschreibung
Wenn der Mauscursor auf einen Gegenstand oder ein Monster zeigt, erscheint in der Statusleiste eine Kurzbeschreibung mit allen relevanten Eigenschaften.

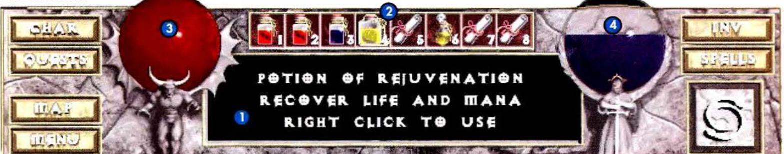
2. Der Gürtel
Alles, was klein ist und erfahrungsgemäß häufig benötigt wird, verstaut man am besten im Gürtel, der Platz für acht Gegenstände bietet und ständig im Blickfeld bleibt. Heiltränke, Mana-Fläschchen oder magische Schriftrollen wenden Sie durch einfaches Betätigen der rechten Maustaste aus. Die Utensilien lassen sich übrigens problemlos zwischen Ihrem Inventory und dem Gürtel hin- und herschaufeln.

3. Lebensenergie (rote Kugel)
Für jeden Treffer durch eine der Diablo-Bestien wird Ihnen Lebensenergie abgezogen. Eingenommene Heiltränke stocken den Inhalt teilweise oder komplett auf.

4. Mana (blaue Kugel)
Um einen Zauberspruch auszulösen, benötigen Sie eine bestimmte Menge magischer Energie (Fachjargon: „Mana"), die in Form blauer Fläschchen erhältlich ist. Die wirkungsvollsten Formeln verbrauchen natürlich die meisten Reserven.



Die Statusleiste:



Die Gegenstände

Schatzkiste

Reden ist Silber, Zuschlagen ist Gold - und das darf durchaus wörtlich genommen werden: bis auf wenige Ausnahmen läßt sich ein gewöhnlicher Feld-, Wald- und Wiesen-Dämon erst gor nicht auf langwierige Diskussionen ein. Statt dessen gilt in den Dungeons das Gesetz des Stärkeren. Nicht nur Ruhm und Ehre erwarten den forschen Diablo-Spieler, sondern unvorstellbare Reichtümer und sagenhafte Waffen, die nur darauf warten, von Ihnen eingesockt zu werden. Die Liste der Kostbarkeiten liest sich wie ein Versandhaus-Katalog der Fantasy-Welt - und auch Sie werden die Errungenschaften der mittelalterlichen „Rüstungsindustrie" bald zu schätzen wissen.

Bei gefundenen Objekten haben Sie drei Möglichkeiten: mitnehmen, mangels Qualität/Nutzen zurücklassen oder gegen bestehende Utensilien austauschen. Beispiel: Sie besitzen einen Bogen, der aus einfachstem Holz geschnitzt ist, finden aber in einer Truhe ein wesentlich höherwertiges Exemplar. Schwupps - der alte Bogen wird an Ort und Stelle entsorgt, während der andere schon eifrig probegespannt wird. Nicht olles, was man unterwegs aufgabelt, kann überhaupt genutzt werden: manche Axt ist vielleicht (noch) zu schwer für einen müden Krieger, während kryptische Zauberbücher ganze Scharen von Nachwuchsmogiern verzweifeln lassen. Bei besonders bizarren Objekten muß zunächst der Rat des weisen Knaben Cain eingeholt werden, der die Identifikation übernimmt und Sie über die Risiken und Nebenwirkungen verheißungsvoller Gegenstände aufklärt. Beispielsweise kann es sein, daß durch das Anlegen eines noblen Panzers die „Armor Closs" massiv zunimmt. Glücklich kann sich schätzen, wer eine „Identify"-Schriftrolle bei sich trägt, denn damit analysiert man einen Gegenstand in Sekundenschnelle direkt vor Ort. Häufig lossen sich auch an der Bezeichnung eines Gegenstands (z. B. „of the Moon", „of Brillionce") die außergewöhnlichen Eigenschaften ablesen.
Nahezu alle Gegenstände sind einem Abnutzungsprozeß unterworfen - selbst die besten Säbel oder die edelsten Gewänder halten nicht ewig. Dagegen hilft ein regelmäßiger Besuch beim Schmiedemeister Griswold, der die guten Stücke gegen Entgelt ohne Qualitätsverlust restauriert. Wenn Sie nicht auf den Zustand Ihrer Ausrüstung achten, kann es durchaus vorkommen, daß der eine oder andere altersschwache Bogen zu Bruch geht oder Ihr einstmals blankpoliertes Kettenhemd in seine Einzelteile ouseinanderfällt.



Schwerter

Vom handlichen Dolch über Säbel bis hin zu massiven Schwertern reicht die Fülle an Nahkompfwoffen. Monche Exemplare sind so schwer, daß man dafür beide Hände benötigt, was wiederum den Einsatz eines schützenden Schildes ausschließt.



Äxte

Was die „Hackordnung" in den Kotokomben angeht, geben sich viele Krieger kompromißlos, denn mit einem wuchtigen Beil wird generell eine durchschlagende Wirkung erzielt. Problematisch: man muß grundsätzlich mit zwei Händen zupacken, um die Wucht dieser Waffen in den Griff zu bekommen.



Keulen und Knüppel

Ein schlichtes Brett vor den Kopf mag bei manchem Monster wahre Wunder wirken. Effektiver ist ober in jedem Falle ein mit Metollstiften gespickter Morgenstern, den es in mehreren Versionen gibt.



Bögen

Wer seinen Gegnern lieber nicht allzu nahe kommt, greift zu Pfeil und Bogen und feuert damit aus sicherer Entfernung. Prädestiniert für den Einsatz solcher Waffen ist natürlich die Jägerin, die bereits von vornherein optimale Voraussetzungen (z. B. hohe Geschicklichkeits-Werte) mitbringt. Bögen haben außerdem den Vorteil, daß man die Pfeile durch Gitter und Zäune hindurchzielen kann. Die Schußfrequenz ist beeindruckend hoch, was die meist nur geringen Verletzungen bei den Opfern mehr als ausgleicht.



Zauberstäbe

Was Sie mit Zauberstäben so alles anstellen können, erläutern wir im Kopitel „Hokuspokus".



Panzerung

Kein Kandidat sollte die Treppe in der Kirche hinabsteigen, ohne mit einer ausreichenden Panzerung ausgestattet zu sein. Selbst ein zerfetztes Etwas aus Stoff oder Leder bietet bereits einen gewissen Schutz vor Säure oder Fousthieben. Für den Anfang tut's auch ein schlichter Mantel oder ein schmucker Umhang. Bald werden Sie Kettengewänder aus Metoll oder regelrechte Ritterrüstungen aufstöbern, die allerdings unter Umstönden die Bewegungsfreiheit einschränken. Das Tragen schwerer Harnische erfordert eine Menge Kraft, so daß nur die athletischsten Dioblo-Herousforderer dieser Belostung standhalten.



Helme

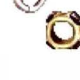
Damit können Sie einiges auf Ihre Kappe nehmen: eine Kopfbedeckung ist ein absolutes Muß für Krieger, Zauberer und Jägerin. Kapuzen, Lederhauben, Helme und sogar Kronen umfoßt das reichhaltige Angebot an ebenso kleidenden wie schützenden Helmen.





Schutzschilde

Die Schilde eignen sich hervorragend zur automatischen Abwehr von Pfeilen, Feuerbällen, Schwerthieben und vielem mehr. Nicht immer ist die Nutzung eines Schildes möglich: Wer mit einem Bogen hantiert, eine Axt oder einen Zauberstab einsetzt, muß mit beiden Händen zupacken.



Juwelen

So ein güldenes Amulett um den Hals sieht nicht nur schick aus, sondern bringt außerdem eine Menge Vorteile mit sich: die Colliers verleihen zusätzliche magische Fähigkeiten und/oder wehren Attacken ab. Glückspilze finden Ringe, wobei jeweils nur ein Exemplar an jeder Hand getragen werden darf. Um die Beschaffenheit des angelegten Geschmeides brauchen Sie sich im Normalfall keine Sorgen zu machen: Ringe und Talismane sind extrem haltbar und müssen nur in Ausnahmefällen instandgesetzt werden.

Tränke

Da braut sich was zusammen: der vorausschauende Held hat immer einige Fläschchen dieser süffigen Elixiere im Gepäck. Unterschieden wird zwischen ausgesprochenen Heiltränken (zu erkennen an der roten Flüssigkeit), die die Gesundheit in Nullkommanix vollständig bzw. teilweise wiederherstellen. Die blauen Wässerchen enthalten reinstes Mono in verschiedenen Mengen, und Behälter mit gelbem Inhalt füllen sowohl die rote als auch die blaue Kugel. Tränke findet man entweder „on tour" oder man erwirbt sie gegen entsprechendes Kleingeld bei Pepin dem Heiler. Unter Umständen entdecken Sie sogar Wundermittelchen, die Attribute wie „Vitality" oder „Magic" erhöhen.





Schriftrollen

Wer mal eben nach Tristrom zurückkehren oder einen Gegenstand identifizieren möchte, greift auf diese Pergamentrollen zurück und entfacht damit Zaubersprüche, ohne die wertvollen Mono-Bestände anzutasten. Nachteil: Noch einmaliger Anwendung bleibt von den erlesenen Papieren nur noch ein Häuflein Staub übrig.





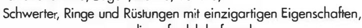
Bücher

Lesen bildet, und die in magischen Dingen ausreichend Bewanderten lernen den Inhalt dieser Schmöker kurzerhand auswendig. Vor allem Zauberer sollten bestrebt sein, so viele Bücher wie möglich zu einem bestimmten Spruch zu finden, denn je mehr sie über eine Formel wissen, desto größer die durchschlagende Wirkung bei Anwendung derselbigen. Bücher sind außerdem ein unschätzbarer Rotgeber bei der Lösung von Quests.



Gold

Da die meisten Dämonen zu den Besserverdienern der Fantasy-Welt gehören, hoben etliche von ihnen Goldstücke bei sich. Sobald Sie eines der Biester niedergestreckt hoben, brauchen Sie die Münzen nur noch per Mousklick einzusammeln. Auch Truhen, Schatullen und Krypten lohnen eine nähere Analyse, bergen sie doch häufig größere Mengen an Hartgeld. Mit entsprechenden Reichtümern können Sie sich beim Schmied erstklassige Waffen der Premium-Klasse leisten oder sich beim Heiler mit Tränken eindecken.



Unique Items

Hunderttausende von Diablo-Spielern in aller Welt sind auf der Suche nach den „Unique Items", den begehrtesten und seltensten Gegenständen, die die Unterwelt hervorgebracht hat. Nach jüngsten Erkenntnissen existieren rund 80 verschiedene Äxte, Bögen, Helme, Schilde, Schwerter, Ringe und Rüstungen mit einzigartigen Eigenschaften, die auf solch befremdliche Namen wie „Hellsloyer", „Gotterdammerung", „The Needler" oder „Arkaine's Valor" getauft wurden. Manche von ihnen sind unzerstörbar, andere wiederum erhöhen Attribute. Unter den „unique items" gibt es aber leider auch eine ganze Reihe wohlklingender, aber absolut überflüssiger Schrott-Teile, die den Platz im Rucksack nicht wert sind und folglich beim Verkauf an den Schmied nur eine Handvoll Goldmünzen einbringen












Die Gegner

Tier

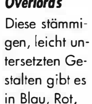
Im Dungeon ist der Teufel los: rund 100 verschiedene Exemplare in jeweils zigfacher Ausfertigung tummeln sich in den Gewölben unterhalb Tristroms. Dieser kunterbunte Monster-Mix ist unterteilt in einzelne Gattungen (z. B. Zombies, Skelett-Krieger), die sich aus durchschnittlich fünf bis sechs Arten zusammensetzen. Ein genoues Studium der jeweiligen Schwachpunkte (Waffen, Feuer, Blitz, Magie) ist meist schon die halbe Miete.

Skelettkrieger



Klappern gehört zum Handwerk: die Skelette greifen mit Schwertern, Äxten und Bögen an. Selbst unerfahrene Helden machen mit einem einzelnen Skelett-Krieger kurzen Prozeß - nur ein Knochen-Haufen erinnert noch an die Existenz dieser Kreaturen. Aber wehe dem, der in einen ganzen Pulk von Skelett-Kriegern hineingerät...

Zombies



Bekannt aus Funk, Fernsehen und zweitklassigen Horrorfilmen: ein Zombie ist ein Potpourri aus gebrauchten Leichenteilen, das hinkend durch die Flure schlurft und mit dem Temperament eines gerade aus dem Winterschlaf erwachten Bären zuschlägt. Zäh und widerstandsfähig, aber lediglich in größerer Stückzahl eine wirklich ernstzunehmende Gefahr.

Overlords



Diese stämmigen, leicht untersetzten Gestalten gibt es in Blau, Rot, Braun und dezentem Grün und können einem Diablo-Anfönger ganz schön zu schaffen machen - wer sie einmal in seine Nähe läßt, wird unaufhaltsam mit Fausthieben tyrannisiert.

Follen Ones

Trotz ihrer doch recht kleinen Statur sollten Sie diese rudelweise auftretenden Plagegeister nicht unterschätzen - mit



Keulen, Schwertern, Schilden und Speeren liefern sich die viertelwüchsigen Fallen Ones aussichtslose Auseinandersetzungen mit den Besuchern des Dungeons. Falls Sie eines der Biester töten, zieht sich der Rest der Crew zurück und greift anschließend erneut an.

Goat Men



Wenn ein Berg aus Muskeln auf Sie zuspurtet, der bis an die Zähne bewaffnet ist (entweder mit Pfeil und Bogen oder einem Morgenstern), dann wissen Sie: Holla, das ist ein Goat Man! Ihren Namen verdanken sie ihren beiden ziegen-ähnlichen Hörnchen auf dem Haupt, ihre Gefährlichkeit hingegen ständigem Training. Die Goat Men sind in Clans (Fire Clan, Flesh Clan etc.) organisiert.

Spitting Terrors

Echt ätzend: auch ohne Rückfrage bei Arzt oder Apotheker wird jedem Diablo-Spieler so-



fort klar, daß die Gallenflüssigkeit dieser Weltmeister im Präzisions-Weitspucken nicht zum Gesündesten im Dungeon gehört. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, daß Sie von einer Ladung verfehlt werden, verbleiben häßliche Pfützen auf dem Boden. Wer versehentlich in ein solches „Fettnäpfchen" hineintritt, versaut sich nicht nur den guten Sonntagsanzug, sondern schadet auch noch nachhaltig der eigenen Gesundheit.

Knights



Die mit Schwertern bewaffneten „Dark Knights" und „Steel Lords" gehören zu den bedrohlichsten Kreaturen überhaupt und bewachen zusammen mit den Mages das Areal des Dioblo, also Level 16. Beim Exitus eines Knights umgibt ihn ein brandgefährlicher Flammenwirbel.





garten

Horned Demons



Wenn diese Brocken (erinnern entfernt an Nashörner) erst einmal Anlauf genommen haben, ist meist alles zu spät: sobald sie freie Bahn haben, rasen sie auf ihren Gegner zu und versuchen, ihn aufzuspießen. Das Horn hält ebenso wie der Schädel einiges aus und verkraftet daher auch die Finten ausgekochter Helden, die sich vor eine Wand stellen und im letzten Moment beiseite springen...

Winged Fiends

Eine ihrer leichtesten Übungen: die ebenso kleinen wie flinken, fledermousähnlichen, vor sich hin piepsenden Geschöpfe sind meist mit einem einzigen Schwerthieb zu beseitigen, können aber recht lästig werden, wenn man gleichzeitig mit einem anderen Scheusal beschäftigt ist und währenddessen laufend von den „Winged Fiends" in der Kopfgegend angegriffen wird.

Scavengers



Die „Aasgeier" des Dungeons ernähren sich vorzugsweise vom Fleisch toter Kreaturen. Um einen couragierten Haudegen schnellstmöglich in diesen Zustand zu versetzen, greifen die Scavengers ausschließlich in Scharen an. Ihre kräftigen Hinterbeine lassen sie blitzschnell hervorschießen und attackieren in erster Linie das Gesicht, traditionell eine der empfindlichsten Körperstellen.

The Hidden



Versteckspiel: die Bestien dieser Familie gehören zu der Sorte, die man häufig erst dann erspäht, wenn sie direkt vor einem stehen. Fast unbemerkt schleichen sie sich heran und bauen sich vor dem Helden auf. Einige Arten können sich sogar unsichtbar machen.

Gorgoyle

Die letzten Worte des Kriegers: „Ach, das ist ja nur eine Steinstatue...". Irrtum: die Granit-Skulpturen können in Sekun-



denbruchteilen zu flugtauglichen Exemplaren aus Fleisch und Blut mutieren. Das Fiese an den Gargoyles: wenn sie Gelegenheit haben, sich in Stein zurückzuverwandeln, regenerieren sie sich vollständig.

Snokes



Diese mehrarmigen, schlangenförmigen Wesen winden sich über den Boden und türmen sich dann zischenderweise auf, um dann mit ihren rasiermesserscharfen Klingen zu attackieren.

Mages



Zu den lästigsten und gleichzeitig gefährlichsten Bewohnern der Unterwelt gehören die sogenannten „Mages", die mittels ihrer Zauberstäbe Feuerbälle auf Sie schleudern. Wenn man ihnen zu nahe kommt, lösen sich die Mages in Luft auf und tauchen an anderer Stelle wieder auf.

Thins

Diese Kreaturen gibt es in mehreren Ausführungen (z. B. Storm Lords) und Farben. Am häufigsten werden Sie die roten und blauen Varianten antreffen, die mit Blitzen nur so um sich werfen.

Mega



Geflügel mal ganz anders: die Waffe dieser muskelbepackten, teufels-ähnlichen Exemplare ist der „Inferno"-Zauberspruch, also eine gigantische Stichflamme. Was die „Guardians" und „Balrogs" außerdem so gefährlich macht: sie sind gegen Feuer immun und verenden in einer riesigen Explosion - bei schlecht gepanzerten Jägerinnen oder Magiern kann ein Sicherheitsabstand also nicht schaden.

Magmo Demons

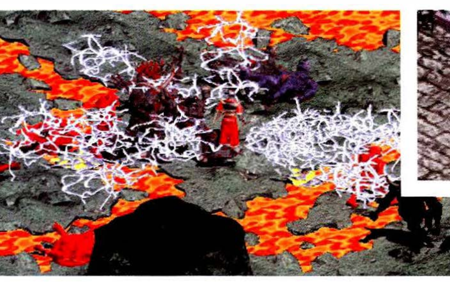


Die mit Abstand „heißesten" Typen im Dungeon nennen sich „Magma Demons" und bestehen aus geschmolzener Steinmasse. Aus ihren eigenen Körpern entnehmen sie kleine, glühend heiße Lava-Kugeln, die sie mit hoher Geschwindigkeit auf ihren Gegner feuern.

Succubus



Die „Frauenbewegung" der Diablo-Welt materialisiert sich in Form der Succubus: ausgestattet mit blauen und roten „Lasern" (entspricht dem „Blood Star"-Zauberspruch) Problematisch: die Succubus greifen grundsätzlich in größeren Truppenverbänden an. Wer von diesen Gestalten eingeschlossen wird und seine Haut nicht mit einem magischen Befreiungsschlag retten kann, hat nur wenig Chancen, lebend aus einem Laser-Gewitter herauszukommen. Glücklicherweise tauchen die Succubus erst in den abschließenden Diablo-Gewölben auf, so daß i. d. R. nur erfahrene und widerstandsfähige Helden mit dieser Plage konfrontiert werden.





Die Zaubersprüche



Dagegen wirken die Darbietungen eines David Copperfield wie Kindergeburtstags-Zaubereien: wer in magischen Angelegenheiten bewandert ist und mit dieser Macht sicher umzugehen vermag, wird ganze Rudel an Monstern auf einen Schlag ausschalten. Wir haben für Sie die atemberaubendsten Kabinettstückchen aus der Diablo-Trickkiste zusammengestellt!

Wie lerne ich zaubern?

Indem Sie beispielsweise nach Zauberbüchern Ausschau halten, die allerdings eine gewisse Erfahrung (sprich: einen entsprechenden „Magic"-Wert) voraussetzen. Je intensiver Sie einen Zauberspruch studiert haben, desto länger hält seine Wirkung an und desto zerstörerischer ist seine Wirkung. Routinierte Magier verbrauchen obendrein weniger Mana beim Zaubern.

Wie wende ich einen Zauberspruch an?

Für den Einsatz eines Spruchs stehen Ihnen gleich mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. Die einfachste Methode: durch Anklicken des „Spell"-Buttons rufen Sie Ihr Zauberbuch auf, in dem sämtliche magischen Sprüche und der bereits erreichte Level verzeichnet sind. Zur Aktivierung eines Spruchs müssen Sie lediglich das entsprechende Symbol auswählen. Mit der rechten Maustaste löst man dann einen Zauberspruch aus, wobei Sie häufig die Richtung vorgeben können, in die der Spruch wirken soll (z. B. bei Feuerbällen). Alternativ ist es auch möglich, eine der raren Schriftrollen zu opfern - dafür genügt ein einfacher Klick mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Dokument. Genereller Nachteil: nach Gebrauch löst sich das Papier in Wohlgefallen auf. Vor allem als Magier sollte man sich nach Zauberstäben umsehen, mit dem Zaubersprüche ohne Mana-Verschleiß ausgelöst werden können.

Gegen wen und was kann ich Zaubersprüche einsetzen?

Die meisten Diablo-Monster haben im Lauf der Zeit eine enorme Widerstandsfähigkeit gegenüber einzelnen Attacken entwickelt; manche sind immun gegen Feuer, andere wiederum gegen Blitze oder generell gegen Magie. Daher sollten Sie sich unbedingt die Eigenheiten der Gegner einprägen. Ansonsten kann es leicht passieren, daß man das halbe Stockwerk mit Feuerwänden abfackelt, um plötzlich festzustellen: „Hoppla, die Jungs sind ja unemfindlich gegenüber Flammen."

Die wichtigsten Zaubersprüche im Überblick:

Feuerwerk

Feuerbälle (**Firebolt** bzw. **Fireball**) eignen sich zur Bekämpfung von einzelnen Monstern und explodieren beim Auftreffen. **Guardian** läßt eine dreiköpfige Hydra auftauchen, die Feuerbälle in drei Richtungen ausspuckt und nach einiger Zeit wieder verschwindet. Beim **Inferno** wird eine langgestreckte Stichflamme erzeugt, diese wirkt aber nur auf kurze Distanzen. Noch effektiver ist der **Firewall**, eine Feuerwand, die sich von einem festen Punkt (Mauer, Säule usw.) zum anderen erstreckt. Jedes Monster, das durch die Flammen hindurchstapft und nicht gegen Feuer resistent ist, erleidet Verbrennungen dritten Grades. Um selbst die hartnäckigeren Individuen zu beseitigen, empfehlen sich gleich mehrere dieser lodernden „Raumteiler". Die mobile Version nennt sich **Flame Wave** und bewegt sich von der zaubernden Person weg in Richtung der gegnerischen Meute. Je besser Sie diesen Spruch beherrschen, desto länger hält der Vormarsch an.

Blitzkarrieren

Wohl dem Monster, das mit einem „Blitzableiter" (sprich: Resistenz gegen elektrische Ladungen) ausgestattet ist: bei der Anwendung von **Lightning Bolt** bzw. **Charged Bolt** wird eine Energie-Kugel erzeugt, die durch ein Monstrum hindurchrast und erst beim Abprallen an einer Mauer Halt macht. Dadurch ist es möglich, mehrere hintereinander stehende Gegner auf einmal auszuschalten. Noch raffinierter ist der **Chain Lightning**, bei dem sich ein Blitz beim Auftreffen teilt und auf das nächste Ungetüm weitergeleitet wird. Einige Monster bevorzugen den Nahkampf, was vor allem bei mehreren Angreifern gleichzeitig sehr lästig ist. In



kuspokus

solchen Situationen kann ein zünftiger Befreiuungsschlag mittels **Flash** Ihr Leben retten. Elektrische Energie wird dabei mit einer unglaublichen Wucht an die Umgebung abgegeben. Nachteil: Auf Untote (also z. B. Skelett-Krieger und Zombies) hat der Spruch keine Auswirkungen. Für diesen Zweck ist der **Holy Bolt** („Heiliger Blitz") vorgesehen.

Gute Freunde

Wie wör's mit einem Kumpel, der kompromißlos auf die Feindesschor zumorschiert und dort erst mal kräftig aufräumt? Genau diese Aufgabe erfüllt der bullige **Golem,** der Ihnen so longe erhalten bleibt, bis Sie den jeweiligen Level verlassen oder seine Exekution mitansehen müssen.

Gesundheitsreform

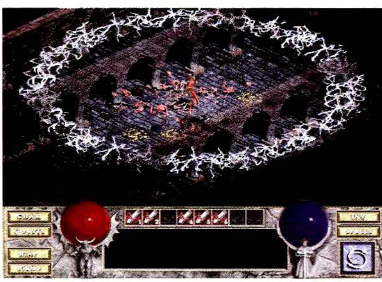
Wer von Feinden geradezu umzingelt ist und deshalb nicht flüchten kann, wendet den **Healing**-Spruch an und regeneriert seine Gesundheit in Sekundenbruchteilen. Ab einem bestimmten Erfahrungslevel wird kein Mono mehr verbraucht. Im Mehrspieler-Modus erlaubt **Heal Other** die Heilung von befreundeten Helden.

Nützliches auf Schriftrollen

Wer nicht ständig 100 Goldstücke bei Cain im Dorf für das Identifizieren von Gegenständen abdrücken will, wendet einfach **Identify** an.

Nichts wie weg

Lust auf eine Shopping-Tour im Dorf? Bedarf an frischen Heiltränken? Interesse an Klatsch, Tratsch und neuen Aufträgen? Dann nichts wie auf ins Dorf - beim Durchschreiten eines **Town Portal** werden Sie augenblicklich nach Tristrom teleportiert und können anschließend wieder an die ursprüngliche Stelle zurückkehren. Im dichten Getümmel genügt es bisweilen, sich mittels **Teleport** an eine frei wählbare Stelle zu teleportieren. Wenn es Ihnen nicht so sehr darauf ankommt, wohin Sie Ihre Flucht aus einer bedrohlichen Situation führt, dann empfiehlt sich das **Phasing.** Im Gegensatz zum Teleportieren können Sie Ihren Landeplatz nicht frei wählen, sondern werden zufällig an einen anderen Ort gebeamt. Allerdings gibt es keine Garantie dafür, daß Sie nicht vom Regen in die Traufe (sprich: in eine noch größere Monster-Ansammlung) geraten.



„Nova" gehört nicht nur zu den optisch eindruckschindendsten Sprüchen: dos Blitzlichtgewitter entfoltet seine Wirkung in weitem Umkreis.

Das Beste zum Schluß

Apocalypse now: wie bei der Explosion einer Nuklearbombe entfaltet sich ein regelrechter Atompilz, der sich zu einem Flammenteppich ausbreitet und alle Gegner in unmittelbarer Umgebung augenblicklich vernichtet. Einer der effektivsten Zaubersprüche, der sich vor allem für die Bekämpfung der stattlichen Gegner in den unteren Stockwerken empfiehlt. Insbesondere für Magier extrem nützlich: das **Mana Shield**. Über der Figur erscheint eine güldene Kugel, die Ihnen signalisiert: bei Treffern wird Ihnen Mono statt der sonst üblichen Lebenspunkte abgezogen. Sowohl optisch beeindruckend als auch höchst wirkungsvoll: der **Nova**-Spruch. Ausgehend vom Körper des Hauptdarstellers entfaltet sich ein Ring aus elektrischer Energie und zieht immer größere Kreise, bis die Blitze auf Widerstand in Form von Mauern oder Höhlenwänden treffen. Wenn die Gegner von allen Seiten gleichzeitig anstürmen, wirkt ein Nova-Spruch wahre Wunder.













